

TOKAIDO DUO

Andiamo in pellegrinaggio sull'isola giapponese di Shikoku



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 29/11/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Antoine Bauza, l'autore di **Tokaido Duo**, non ha certo bisogno di presentazioni: con oltre 100 giochi pubblicati ormai è un “professionista” del nostro Piccolo Mondo dei giochi da tavolo, e naturalmente tutti conoscono i suoi giochi più famosi, da 7 Wonders a Tokaido, da Ghost Stories a Takenoko, da Hanabi a Namiji, ecc. ma forse non tutti sanno (anche se potrebbero sospettarlo dai titoli appena menzionati) che è un vero innamorato del Giappone, dove si reca ogni volta che può.

Questa volta vi presentiamo uno dei suoi ultimi “nati”: **Tokaido Duo**, edito in Italia da **Mancalamaro**, un gioco PER DUE di livello accessibile (da 8 anni in su) e durata limitata (circa mezzora) che propone alcune idee nuove e che noi abbiamo trovato molto interessante anche per giocatori esperti.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

Tokaio Duo viene venduto in una scatolina dalle dimensioni “quasi standardizzate” per i giochi da due: 200x200x45 mm. All’interno troviamo un piccolo tabellone (193x380mm), quattro fustelle con tutte le tessere necessarie, una manciata di segnalini di legno colorato (verdi e viola), tre dadi D6 “speciali” e un sacchetto di stoffa bianca per le “Merci”.

Serve qualche minuto di pazienza per de-fustellare tutti i pezzi, fra i quali si distinguono sei placette per i giocatori, con le quali si seguono le “evoluzioni” dei loro tre personaggi: il “Pellegrino”, il “Mercante” e il “Pittore”.

Il gioco è ambientato nell’isola di Shikoku (la più piccola dell’arcipelago giapponese) che è famosa soprattutto per i pellegrinaggi che vengono organizzati in continuazione e che permettono di visitare 88 diversi templi... sempre se avete tanto tempo a disposizione e la voglia di scarpinare per 1200 km, naturalmente!

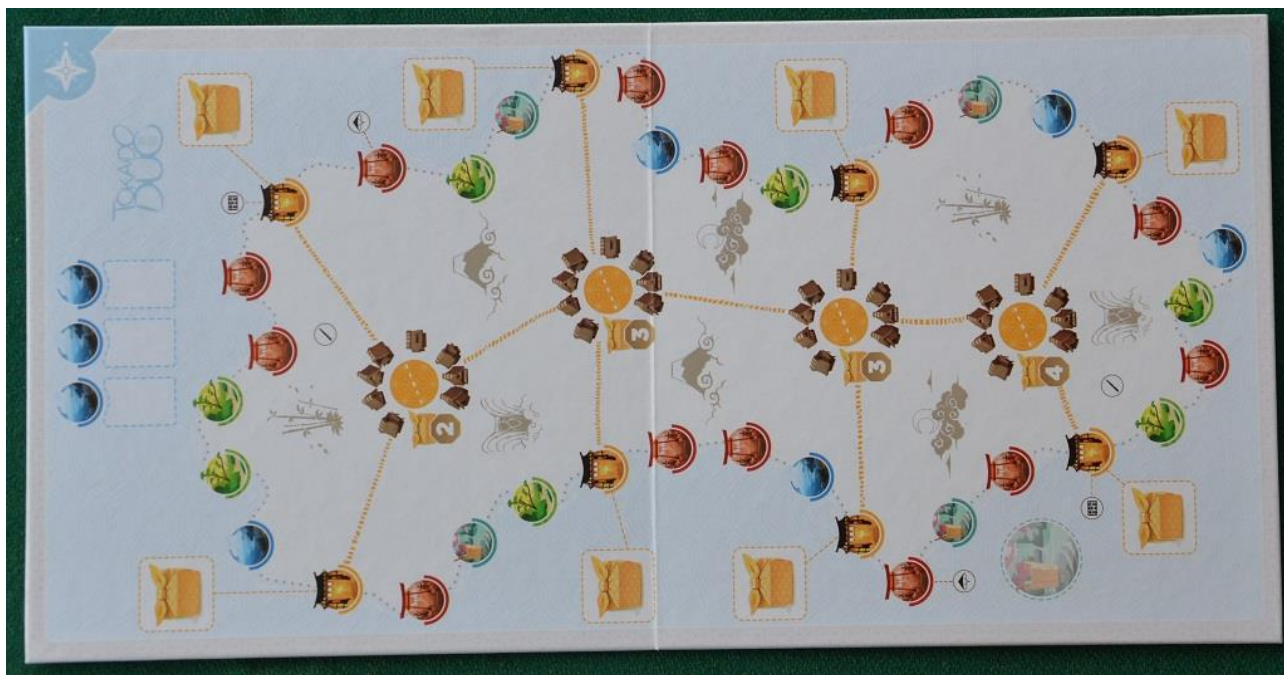


Foto 2 – Il tabellone del gioco.

Soffermiamoci per qualche istante sul tabellone, il vero cuore del gioco: come potete vedere nella foto qui sopra esso propone un circuito di località costiere (città, templi, giardini, terme e litorali), più alcune strade (tratteggiate in arancione) che collegano le città costiere ai paesi di montagna.

Queste strade creano inoltre otto “Aree” paesaggistiche, ognuna delle quali è caratterizzata da un disegno: coltivazioni di bambù, montagne, cascate e paesaggi notturni (con la luna). Più avanti vedremo come utilizzare tutte queste caratteristiche.

Preparazione (Set-Up)

I giocatori scelgono un colore e prendono i cinque segnalini corrispondenti (Pellegrino, Mercante, Pittore e due marcatori cilindrici) e dieci piccole tessere “Dipinto” (da posizionare su altrettante caselle della plancetta “Pittore”).

I tre personaggi vengono messi sul tabellone di **Tokaido Duo** negli spazi indicati da appositi simboli e i due marcatori cilindrici si inseriscono nei “fori” “zero” della plancetta “Pellegrino”.



Foto 3 – Il tavolo è pronto per iniziare una partita.

Tutte le tessere “Merce” vengono mescolate dentro al sacchetto, mentre le monete e le placchette d’oro si posizionano accanto al tabellone.

Non resta che decidere chi sarà il primo a giocare e si può partire.

Il Gioco

Il giocatore di turno lancia i tre dadi e ne sceglie uno per muovere e fare agire il corrispondente Personaggio; poi tocca all’avversario scegliere uno dei due dadi rimasti e mettere in azione il proprio; l’ultimo dado viene infine preso dal primo giocatore e utilizzato come gli altri.

Nel turno successivo i ruoli si invertono, quindi i due avversari avranno a disposizione, in totale, tre azioni ogni due turni.

Diamo un’occhiata più da vicino ai dadi D6 inseriti nella scatola di **Tokaido Duo**, ognuno dei quali mostra una serie di numeri diversa:



Foto 4 – I dadi “D6” speciali con cui muoveremo i nostri personaggi.

Il dado ROSSO è quello che fa agire il Pellegrino (il suo simbolo è un cappello) per muoverlo di 1-2-2-3-3-4 caselle sul circuito periferico dell'isola (e in senso orario). A seconda della casella di arrivo il Pellegrino ottiene:

- Città: il numero di monete indicato sulla tessera corrispondente.
- Tempio: un avanzamento sul relativo tracciato della plancetta.
- Giardino: un avanzamento sull'altro tracciato della plancetta.
- Litorale: il giocatore acquisisce una tessera “Onda” (di cui parleremo più avanti).
- Terme: in questo caso il giocatore prende il dischetto “Terme” che potrà utilizzare, a partire dal turno successivo, per usare una seconda volta il dado scelto (e il dischetto ritornerà allora al suo posto nel tabellone).



Foto 5 – I gettoni Merce.

Il dado ARANCIONE è per il Mercante (e infatti il suo simbolo è un pallottoliere) il quale potrà spostarsi di 1-1-2-2-3-3 caselle, passando esclusivamente sulle strade arancioni per eseguire una delle seguenti azioni:

- Arrivando in uno dei quattro paesi di montagna si procura 2-3-3-4 tessere merce (prendendole a caso dal sacchetto di stoffa) che mette nello “Zaino” della sua plancetta (5 spazi disponibili).
- Arrivando in una città sulla costa potrà vendere tutte le merci dello zaino che hanno lo stesso disegno della tessera collegata alla città (kimono, bottiglia, bambola e ventaglio) ed incassando per ognuna di esse 2-3-4 monete. Quando il suo borsellino contiene dieci o più monete dovrà immediatamente restituirne 10 alla banca che gli darà in cambio una placca d’oro (da inserire sotto la plancetta Mercante nel primo libero dei 6 slots).



Foto 6 – Le placchette d’oro.

Il dado beige è quello del Pittore (ecco perché il suo simbolo è un pennello) e serve a farlo muovere di 1-1-1-2-2-3 zone all’interno dell’isola (ricordo che le strade arancioni dividono la mappa in 8 diverse aree) dove potrà ritrarre le bellezze naturali oppure donare i quadri realizzati. Sul tabellone di **Tokaido Duo**, come avevamo premesso, ci sono quattro tipi di paesaggi da dipingere: montagne, cascate, foreste e, di notte, la luna che fa capolino dalle nuvole. Arrivando in una zona il pittore può:

- (a) – dipingere tanti quadri quanti sono i segnalini personaggio adiacenti a quella zona (suoi o dell’avversario): in tal caso girerà un ugual numero di tessere “quadro” dalla sua placchetta per mostrare quale paesaggio ha effettivamente ritratto;
- (b) – regalare un quadro, ma solo se il paesaggio di quella zona corrisponde a quello del primo dipinto della sua placchetta: una ulteriore limitazione dice infatti che i quadri devono essere ceduti in ordine dal primo in alto a sinistra all’ultimo in basso a destra, senza mai saltarne nessuno.

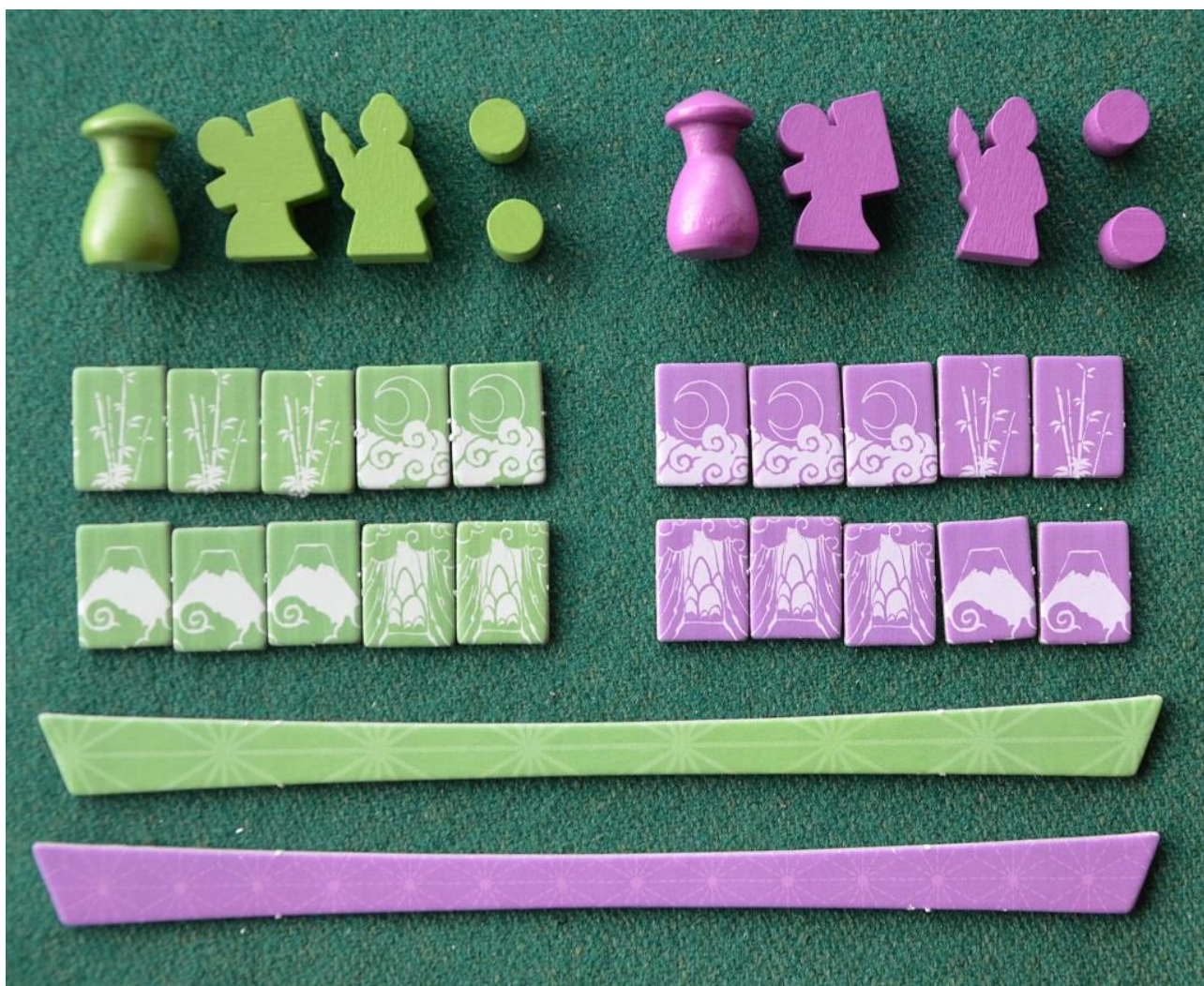


Foto 7 – Tutti i segnalini dei Giocatori: al centro si vedono le tessere “quadro” da posizionare sulla plancetta del Pittore.

Col passare dei turni i giocatori iniziano a modificare le caratteristiche dei loro Personaggi in modo da fare il maggior numero di Punti Vittoria (PV) al termine della partita:

- sulla plancetta del PELLEGRINO il marcatore dei Templi può spostarsi sul tracciato che va dalla casella “1” alla casella “9”, mentre quello dei giardini varia da “1” a “6”. A fine partita il giocatore deve moltiplicare i due numeri per ottenere il punteggio di questo personaggio: così, giusto per essere chiari, un 7 sui templi e un 4 sui giardini daranno 28 PV.
- Sulla plancetta del Mercante abbiamo 6 spazi per le merci da prendere in montagna (ma uno di questi spazi può essere utilizzato solo con una speciale tessera “Onda”): nella parte inferiore della plancetta ci sono 6 slots per l’oro e più ne vengono coperti più sono i PV alla fine (5-11-18-26-35-45).
- Infine sulla plancetta del Pittore dovremo prima dipingere i quadri (girando le tessere che inizialmente sono tutte coperte) e poi regalare (nell’ordine) quei quadri, scartandoli definitivamente e scoprendo delle caselle con i punti: più quadri cediamo e più punti facciamo (2-4-7-10-14-18-23-28-34-40).

Durante una partita a **Tokaido Duo** il tavolo da gioco si presenterà dunque come nella sottostante foto.



Foto 8 – Partita in corso.

Come si vede il giocatore “verde” ha già ottenuto 9 punti dal Pellegrino (avendo visitato 3 templi e 3 giardini), 18 PV dal Mercante (per avere inserito 3 placche d’oro sotto alla plancia personale)) e 10 PV dal pittore (che ha ceduto i primi quattro quadri).

Sul tabellone vediamo inoltre i sei personaggi in varie località, mentre sulla destra si intravedono due tessere Onda ancora disponibili (la terza è sulla plancetta Mercante del giocatore viola).

Notate anche le 8 tessere “Mercato” che, come abbiamo già detto, sono abbinate ad altrettante città sul percorso periferico dell’Isola: esse assegnano 2-3-4 monete a tutti i Pellegrini che si fermano su quelle caselle, oltre a trasformare in monete le merci che i Mercanti riescono a portare su di esse.



Foto 9 – Le tessere Mercato (in alto) e Onda (in basso a sinistra): il dischetto è quello delle “Terme”.

Qualche considerazione e suggerimento

Come è accaduto per i suoi predecessori (Tokaido e *Namiji*) anche in **Tokaido Duo** lo sfondo candido, la grafica sobria, le figure quasi fumettistiche e i componenti spartani fanno inizialmente pensare ad un gioco semplice da affrontare senza preoccuparsi di strategie e tattiche: poi, dopo la prima partita, l’opinione cambia e ci si rende conto che, pur dovendo fare i conti con i capricci della “sorte” (nel lancio dei dadi) tuttavia occorre valutare al meglio ogni mossa.

Naturalmente la scelta del primo dado da utilizzare è sempre cruciale e dipende molto non solo da quello che vogliamo fare in quel turno, ma anche da cosa lasceremo in tavola al nostro avversario e quale dado resterà alla fine per la nostra seconda mossa: in altre parole dobbiamo valutare la posizione dei personaggi del nostro concorrente per capire dove potrebbe spostare uno dei suoi, se gliene lasciamo la possibilità, e fare in modo che abbia solo scelte... poco vantaggiose.



Foto 10 – Le monete (bucate) del gioco.

Potendo fare soldi sia con il Pellegrino che con il Mercante è interessante cercare di chiudere la partita completando le placchette d'oro, il che vuol dire avere “incassato” almeno 60 monete (ogni “oro” vale 10 monete): seguendo questa strategia bisogna puntare su parecchi viaggi del mercante, alla ricerca delle merci di valore più alto, anche a costo di fermarsi più volte sui paesi di montagna per pescare nuove tessere e trattenere solo quelle interessanti. Le regole infatti permettono di pescare tessere anche se lo “zaino” del Mercante è pieno e di sostituire quelle esistenti con altre appena pescate.

Se invece puntate sul Pellegrino dovete assolutamente avanzare su entrambi i tracciati (Templi e Giardino) per moltiplicare alla fine due valori abbastanza alti (il massimo sarebbe di 54 PV, ma questo significherebbe aver fatto 15 mosse “giuste”, cosa quasi impossibile, considerando che il vostro avversario difficilmente vi lascerà una mossa buona se è primo di mano, per cui i giocatori normalmente si fermano a 35-40 PV).

Se invece il vostro beniamino è il Pittore dovreste cercare di accaparrarvi per prima cosa la tessera “Onda”, che vi permette di cedere i quadri “al passaggio” (vedere più avanti) e poi scoprire il più in fretta possibile il maggior numero di tessere per avere una idea dell’ordine progressivo con cui visitare i diversi paesaggi.

Quando è possibile cercate di fare terminare il movimento del Pellegrino su una delle caselle “Terme”: in questo modo prenderete il gettone corrispondente e, in uno dei turni successivi, potrete eseguire due volte l’azione del dado scelto. Ma non aspettate troppo perché il vostro avversario potrebbe rubarvi il gettone prima che riusciate ad utilizzarlo.



Foto 11 – La scatola di Tokaido Duo.

Nelle prime partite a **Tokaido Duo** i giocatori tendono a sottovalutare le tessere “Onda”, preferendo fermare il loro Pellegrino sui templi, i giardini e le città. In realtà ognuna di quelle tre tessere offre due diversi bonus, secondo la faccia che è stata esposta ad inizio partita:

- quella del Pellegrino fa muovere il segnalino di una casella extra (fronte) o di una in meno (retro) e spesso questo permette di raggiungere una località importante che il dado ci aveva negato;
- quella del Mercante permette di ottenere una moneta extra ad ogni transazione in città (fronte) oppure di pescare una tessera extra sui paesi di montagna (retro) e aumentare contemporaneamente la capacità dello zaino da 5 a 6. Se puntate alle placche d’oro questa tessera è l’ideale;

- infine quella del pittore permette di dipingere un quadro extra, cioè di girare una tessera in più (fronte) oppure di regalare un quadro già dipinto semplicemente “passando” su una casella con quel paesaggio (quindi senza l’obbligo di fermarsi).

Commento finale

Anche chi scrive è partito sottovalutando le possibilità “tattiche” di **Tokaido Duo** e così si è visto rifilare un paio di “sberloni” dall’avversario di turno. Il gioco va quindi preso con una certa attenzione e le prime mosse della partita dovrebbero servire soprattutto a capire in che “direzione” muoverci nel seguito.

Se siamo stati “fortunati” con i dadi ed abbiamo potuto muovere al meglio i nostri Personaggi dovremo decidere quali di essi “spingere” di più, sapendo che comunque non si può vincere la partita senza avanzare un po’ con tutti.

Crediamo che le condizioni “minime” da rispettare per ogni Personaggio siano di avere 16-20 PV nel Pellegrino, almeno quattro placchette d’Oro nel commerciante e 6-7 quadri col Pittore: se capiamo di riuscire a raggiungere questi “minimi” poi possiamo concentrarci su un solo personaggio e... spingerlo a tutta birra. Di conseguenza dovremo puntare alla mossa migliore quando siamo i primi a giocare ed essere pronti a sfruttare al massimo uno dei due dadi che ci restano quando siamo secondi.

Le partite a **Tokaio Duo** diventano allora veramente appassionanti: i due avversari si concentrano sui dadi appena tirati per capire quale scegliere per primo senza concedere vantaggi all’avversario, oppure quanti PV in più dell’avversario si possono guadagnare con una “certa” azione se si lascia “quel dado” sul tavolo che lui può sfruttare.

Spesso il primo a giocare sceglie apposta un dado poco interessante solo perché quelli che restano in tavola non sono utilizzabili dall’avversario (quasi sempre perché le caselle che potrebbe raggiungere sono bloccate o di nessun valore), ma lui potrà comunque ottenere qualcosa, indipendentemente dalla scelta dell’altro giocatore.

Un titolo molto interessante nella “categoria” dei giochi da due, che noi apprezziamo particolarmente.

*"Si ringrazia la ditta **MANCALAMARO** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*